

RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PAR NIVEAU ET INDICATEURS DE RÉALISATION CORRESPONDANTS

[C]	Communication	[RP]	Résolution de problèmes
[CE]	Calcul mental et estimation	[T]	Technologie
[L]	Liens	[V]	Visualisation
[R]	Raisonnement		

Maternelle

Domaine : Le nombre

Résultat d'apprentissage général

Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

M.N.1.	Énoncer un à un la séquence des nombres de 1 à 30 et de 10 à 1 en commençant par n'importe lequel de ces nombres. [C, L, V]	<ul style="list-style-type: none"> ■ Réciter la séquence des nombres de 1 à 30 et de 10 à 1. ■ Nommer le nombre qui vient après un nombre donné de 1 à 9. ■ Nommer le nombre qui vient avant un nombre donné de 2 à 10. ■ Réciter les nombres compris entre deux nombres donnés (par ordre croissant de 1 à 10 et par ordre décroissant de 10 à 1) en utilisant des appuis visuels.
M.N.2.	Reconnaître globalement des arrangements familiaux de 1 à 6 points (ou objets) et les nommer. [C, CE, L, V]	<ul style="list-style-type: none"> ■ Regarder brièvement un arrangement familial de 1 à 6 points (ou objets) et identifier le nombre représenté sans compter. ■ Identifier le nombre représenté par un arrangement familial de points (ou d'objets) dans une carte à cinq points. ■ Identifier, dans une carte à cinq points, le nombre représenté par un arrangement familial de points (ou d'objets) et décrire les relations <i>un de plus</i>, <i>un de moins</i> et <i>à cinq</i>.
M.N.3.	Établir le lien entre chaque nombre de 1 à 10 et sa quantité correspondante. [L, R, V]	<ul style="list-style-type: none"> ■ Construire un ensemble d'objets correspondant à un nombre donné. ■ Nommer le nombre représenté par un ensemble d'objets. ■ Montrer le nombre de doigts correspondant à un nombre donné. ■ Appairer des nombres à leurs représentations visuelles.
M.N.4.	Représenter et décrire les nombres de 2 à 10, décomposés en deux parties, de façon concrète et imagée. [C, CE, L, R, V]	<ul style="list-style-type: none"> ■ Représenter un nombre décomposé en deux parties, en utilisant ses doigts, des jetons ou d'autres objets et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie. ■ Représenter un nombre décomposé en deux parties en utilisant des images et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie.

[C]	Communication	[RP]	Résolution de problèmes
[CE]	Calcul mental et estimation	[T]	Technologie
[L]	Liens	[V]	Visualisation
[R]	Raisonnement		

Maternelle

Domaine : Le nombre

Résultat d'apprentissage général

Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.

M.N.5. Démontrer une compréhension de la notion du comptage jusqu'à 10 en :

- indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien »;
- montrant que tout ensemble a un « compte » unique.

[C, CE, L, R, V]

- Répondre à la question « Combien y a-t-il d'objets dans cet ensemble? » en utilisant le dernier nombre compté dans un ensemble.
- Démontrer que le compte d'un ensemble d'objets ne change pas quel que soit l'ordre dans lequel ils sont comptés.
- Compter le nombre d'objets dans un ensemble, en modifier la disposition, prédire de nouveau le compte de l'ensemble et recompter pour vérifier la prédiction.

M.N.6. Comparer des quantités de 1 à 10 :

- par correspondance biunivoque;
- en ordonnant des nombres qui représentent différentes quantités.

[C, L, V]

- Construire un ensemble d'objets contenant un nombre supérieur à, inférieur à ou égal au nombre d'objets contenus dans un autre ensemble donné.
- Comparer deux ensembles par comparaison directe et les décrire en employant des termes tels que « il y a plus », « il y a moins » et « il y a autant » ou « il y a le même nombre ».
- Ordonner des quantités en utilisant des objets, des cartes à 5 points, des cartes à 10 points ou des constellations.
- Ordonner des nombres de 1 à 10 sur une droite numérique horizontale ou verticale ayant au moins deux points de repère.

[C]	Communication	[RP]	Résolution de problèmes
[CE]	Calcul mental et estimation	[T]	Technologie
[L]	Liens	[V]	Visualisation
[R]	Raisonnement		

Maternelle

Domaine : Les régularités et les relations
(les régularités)

Résultat d'apprentissage général

Décrire le monde à l'aide de régularités pour résoudre des problèmes.

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

- M.R.1. Démontrer une compréhension de la notion de régularité répétitive (deux ou trois éléments) en :
- identifiant;
 - reproduisant;
 - prolongeant;
 - créant;
- des régularités à l'aide de matériel concret, de sons et d'actions.
[C, L, RP, V]

Indicateurs de réalisation

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

- Identifier des régularités répétitives et indiquer la partie qui se répète.
- Reproduire une régularité répétitive et la décrire (p. ex. une régularité d'actions, de sons, de couleurs, de tailles, de formes ou d'orientations).
- Prolonger une variété de régularités répétitives ayant chacune deux répétitions complètes.
- Créer une régularité répétitive à l'aide de matériel concret, d'instruments de musique ou d'actions et décrire la régularité.
- Identifier et décrire une régularité répétitive dans la classe, l'école ou à l'extérieur (p. ex. dans une chanson familière ou dans une comptine).

[C]	Communication	[RP]	Résolution de problèmes
[CE]	Calcul mental et estimation	[T]	Technologie
[L]	Liens	[V]	Visualisation
[R]	Raisonnement		

Maternelle Domaine : La forme et l'espace (la mesure)	Résultat d'apprentissage général Résoudre des problèmes à l'aide de mesures directes ou indirectes.
--	---

Résultats d'apprentissage spécifiques <i>L'élève devra :</i>	Indicateurs de réalisation <i>Les indicateurs qui suivent peuvent servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.</i>
--	--

<p>M.F.1. Utiliser la comparaison directe pour comparer deux objets en se basant sur une seule caractéristique telle que la longueur (hauteur), la masse (poids) ou le volume (capacité). [C, L, R, RP, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comparer la longueur (hauteur) de deux objets en employant les comparatifs <i>plus court, plus long, moins haut, plus haut ou presque la même longueur (hauteur)</i> et expliquer la comparaison. ■ Comparer la masse (poids) de deux objets en employant les comparatifs <i>plus léger, plus lourd ou presque la même masse (poids)</i> et expliquer la comparaison. ■ Comparer le volume (capacité) de deux objets en employant les comparatifs <i>moins, plus, plus gros, plus petit ou presque le même volume (capacité)</i> et expliquer la comparaison.
--	---

[C]	Communication	[RP]	Résolution de problèmes
[CE]	Calcul mental et estimation	[T]	Technologie
[L]	Liens	[V]	Visualisation
[R]	Raisonnement		

Maternelle

Domaine : La forme et l'espace
(les objets à trois dimensions et les figures à deux dimensions)

Résultat d'apprentissage général

Décrire les propriétés d'objets à trois dimensions et de figures à deux dimensions et analyser les relations qui existent entre elles.

Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève devra :

Indicateurs de réalisation

*Les indicateurs qui suivent **peuvent** servir à déterminer si l'élève a bien atteint le résultat d'apprentissage spécifique correspondant.*

M.F.2. Trier des objets à trois dimensions en se basant sur une seule caractéristique.
[C, L, R, RP, V]

- Trier les objets familiers à trois dimensions d'un ensemble en se basant sur une seule caractéristique telle que la taille ou la forme et expliquer la règle utilisée pour les trier.
- Déterminer la différence entre deux ensembles d'éléments triés au préalable, en expliquant la règle utilisée pour les trier.

M.F.3. Construire et décrire des objets à trois dimensions.
[L, RP, V]

- Créer une représentation d'un objet à trois dimensions à l'aide de matériel concret tel que de la pâte à modeler ou des blocs, puis comparer cette représentation avec l'objet à trois dimensions original.
- Décrire un objet à trois dimensions en utilisant des termes ou expressions tels que gros, petit, rond, comme une boîte ou comme une canette.